

Адам Д.А.

МОДЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ КУРСА «КОРПОРАТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ»

diana.adam@mail.ru

*Уральский государственный экономический университет
г. Нижний Тагил*



Интерактивная деловая игра является динамической моделью упрощенной действительности, что позволяет имитировать реальные ситуации из практики будущей профессиональной работы обучающихся, реализуя различные сценарии построения процесса принятия решений и взаимодействия между контрагентами. *Интерактивность* достигается путем применения приемов стимулирования рефлексии, побуждения к эмпатическому осмысливанию ситуаций общения, обращения накопленным знаниям и опыту участников взаимодействия, обоснованию объективного смысла и личностной значимости конкретных ситуаций, явлений, процессов, диалогичности (полилогичности) обучения.

При разработке представленной технологии интерактивной деловой игры использовались интернет-ресурсы: взаимодействие на разных этапах осуществлялось путем обсуждения проблем на страницах популярной социальной сети, обмена электронными письмами с различными вложениями, а так же используя возможности конференц-связи программы Skype. Данная технология способствовала формированию медиаграмотности обучающихся, т.е. способности анализировать, интерпретировать, оценивать и создавать медиатексты в различных форматах, а так же экспериментировать, используя различные медиатехнологии.

Дисциплина «Корпоративное управление» представляет собой междисциплинарный курс, направленный на синтез и расширение знаний, полученных студентами на предшествующих стадиях учебного процесса. В рамках дисциплины у студентов формируется система знаний о роли корпоративного управления в современном развитии бизнеса, о сути основных составляющих корпоративного управления, инструментах и механизмах эффективных моделей корпоративного управления, а также развиваются практические навыки по принятию эффективных стратегических решений, иницилируемых как собственниками, так и менеджментом корпораций. Деловая игра проводится на завершающем этапе обучения.

В соответствии с целями игры «Внеочередное собрание акционеров. Захват Компании» были определены основные компоненты структурно-функциональной модели организации интерактивной деловой игры: проблемно-постановочного, продуктивно-рефлексирующего, концептуально-формирующего, действенно-практического и итогово-аналитического (рис. 1).

Проблемно-постановочный уровень

На данном уровне реализации технологии интерактивной деловой игры по проблемам корпоративного управления, проведения собрания акционеров и разработки противозахватных мер целесообразно рассматривать в трех основных разделах: социально-экономическом, научно-педагогическом и организационно-управленческом.

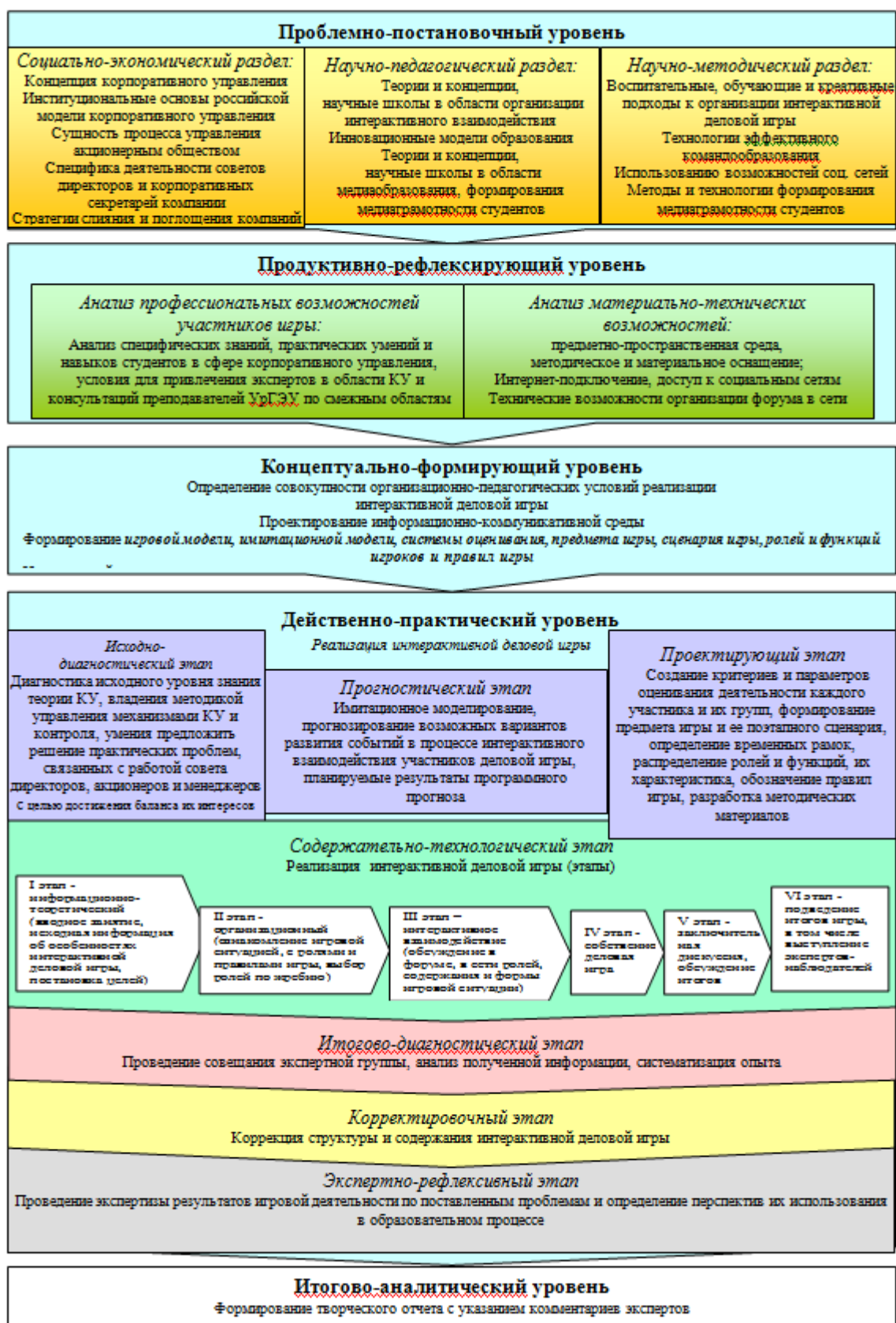


Рис. 1. Структурно-функциональная модель организации интерактивной деловой игры «Внеочередное собрание акционеров. Захват компании»

Интерактивное взаимодействие осуществляется и при непосредственном общении на занятиях, и во время электронной переписки, а так же путем организации форума – при создании темы на страничке

группы в социальной сети («ВКонтакте»). Использование медиасредства обусловлено его особой популярностью среди молодежи, но при этом и отсутствием должного регулирования. Сайт представляет собой автоматизированную социальную среду, позволяющую общаться группе пользователей, объединенных общим интересом. Зарегистрированные пользователи могут размещать информацию в любом формате и объеме (текст, звук, фото, видео; у себя на странице или страницах других участников; в режиме форума или чата и др.) и искать контакты с любыми другими пользователями сети.

Студенты длительное время проводят в социальных сетях, где основной вид деятельности – общение с друзьями и обмен медиафайлами. Целесообразно использовать данный ресурс для организации регулярного интерактивного взаимодействия для развития познавательной деятельности, творческого потенциала и формирования активной позиции в ситуации выбора, что способствует так же выбору оптимальных методов и форм эффективного командообразования.

В процессе интерактивного взаимодействия при использовании ресурсов социальной сети, обучающиеся формируют индивидуальную мотивацию на обучение, вскрывают проблему командного поведения, объективируя природу функционирования различных психологических механизмов (методы убеждения, активное слушание и т.д.) в командном взаимодействии. Кроме этого, отрабатываются на поведенческом уровне определенные навыки и умения, необходимые в командной работе, формируя когнитивную схему технологии проведения командообразования. Основные навыки проведения командообразования позволяют в дальнейшей профессиональной деятельности выпускников оптимизировать систему управления организацией, максимально эффективно и с пользой для организации реализовать имеющийся кадровый потенциал, обеспечить приток свежих и творческих идей со стороны сотрудников.

Проблемно-постановочный уровень модели основан на выявлении проблемы, обосновании ее актуальности, постановки целей медиаобразовательных программ, их развертывания в задачах, технологиях, при прогнозировании ожидаемых результатов.

Продуктивно-рефлексирующий уровень

На данном уровне анализу подвергаются специфические знания, практические умения и навыки студентов. Характеризуется специфика профессиональной направленности преподавателей кафедры и условия для привлечения экспертов, консультаций преподавателей по смежным областям. Оценивается мотивация деятельности студентов, творческий потенциал, способность к саморазвитию и самосовершенствованию.

Особую значимость на данном этапе приобретает анализ современного состояния и потенциального развития материально-технической составляющей образовательного учреждения и учащихся, определяющихся наличием доступа к компьютерам, к интернету, к информационным и методическим материалам.

Концептуально-формирующий уровень основан на определении совокупности организационно-педагогических условий реализации интерактивной деловой игры путем проектирования информационно-коммуникативной среды и формирования *целей деловой игры, игровой модели, имитационной модели, предмета игры, сценария игры, ролей и функций игроков, правил игры, системы оценивания.*

Действенно-практический уровень основан на выделении основных этапов реализации интерактивной деловой игры. На данном уровне выделяются:

- *исходно-диагностический этап*, включающий диагностику исходного уровня знаний изучаемого предмета, раздела;
- *прогностический этап*, включающий имитационное моделирование, прогнозирование возможных вариантов развития событий в процессе интерактивного взаимодействия участников деловой игры, планируемые результаты программного прогноза;
- *проектирующий этап*, основанный на создании критериев и параметров оценивания деятельности каждого участника и их групп, формировании предмета игры и ее поэтапного сценария, определении временных рамок, распределение ролей и функций, их характеристики, обозначении правил игры, разработке методических материалов;
- *содержательно-технологический этап*, включающий поэтапную реализацию интерактивной деловой игры по разработанному сценарию (табл. 1)

Таблица 1 – Сценарий игры

I этап. Информационно-теоретический. Вводное занятие, исходная информация об особенностях интерактивной деловой игры, постановка целей. Продолжительность 2 акад. часа.
II этап. Организационный. Ознакомление с игровой ситуацией, с ролями и правилами игры, выбор ролей по жребию. 2 акад. часа.
III этап. Интерактивное взаимодействие. Включает в себя так же самостоятельную работу студентов, т.е. сбор, обработку и анализ информации, полученной в процессе работы с открытыми источниками. Обсуждение стратегии игры, содержания и формы игровой ситуации, ролей на форуме, на страничке в социальной сети, электронная переписка участников игры, экспертов. В течение 3 недель с момента получения задания, а так же по окончании игры при подведении итогов.
IV этап. Непосредственно проведение игры. Имитационное моделирование совещания менеджмента компании и заседания совета директоров 2 акад. часа, собрания акционеров 4 акад. часа.
V этап. Заключительная дискуссия, обсуждение возможностей, решений и ошибок, промежуточных итогов. 2 акад. часа.
VI этап. Подведение итогов игры. Выступление экспертов. Комментарии специалистов. 2 акад. часа и более.

- *итогово-диагностический этап*, реализуемый в процессе проведения совещания экспертной группы, анализа полученной информации, систематизации опыта;

- *корректировочный этап*, на котором происходит коррекция структуры и содержания интерактивной деловой игры;
- *экспертно-рефлексивный этап*, включающий проведение экспертизы результатов игровой деятельности по поставленным проблемам и определение перспектив их использования в образовательном процессе.

Итогово-аналитический уровень включает работу по формированию творческого отчета с указанием комментариев экспертов.

Представленная модель позволяет определить приоритетные направления инновационной деятельности педагога при организации образовательного процесса, при реализации описанной технологии оцениваются потенциальные возможности коллектива и образовательного учреждения в целом, поэтапно производится анализ и коррекция основных технологических и содержательных аспектов, происходит их адаптация в соответствии с учебными и воспитательными задачами изучаемого курса, раздела или группы дисциплин.